Agitar la manada



Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada



Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada



Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada



Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60

Agitar la manada

Instantáneo

Elige uno: Las criaturas que controles obtienen +2/+2 hasta el final del turno; o hasta el final del turno, las criaturas que controles ganan "Siempre que esta criatura haga daño, gana esa misma cantidad de vida."

Entrelazar 1 *(Si pagas el coste de entrelazar, juega ambas opciones.)*

Matt Cavotta

™ & © 1993–2006 Wizards of the Coast, Inc. 52/60